

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi merupakan *software game* yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Dengan *game edukasi* akan lebih mudah memberikan pemahaman khususnya untuk anak-anak. Salah satu pemahaman yang harus di pelajari oleh anak-anak yaitu akan bahaya dari merokok.

Merokok merupakan hal kebiasaan yang merugikan kesehatan bagi tubuh. Rokok mengandung zat-zat berbahaya yang dapat menyebabkan penyakit seperti serangan jantung, kanker, penyakit paru-paru dan lain-lain.

Dari bahaya yang disebabkan oleh rokok ini, sebagai dasar untuk mencoba mengembangkan sebuah *game* edukasi alat pembelajaran untuk mengingatkan anak-anak sejak dini untuk mengenal akan bahaya rokok. *Game* ini menuntut pemain *game* untuk membuat lambang di larang merokok supaya bisa keluar dari sebuah labirin yang didalamnya ada begitu banyak rokok dan korek api sebagai rintangannya.

Berdasarkan masalah di atas diambil judul yaitu “*Game Edukasi No Smoking Untuk Anak Sekolah Dasar*”

Berbasis AS2”. Diharapkan pembuatan *game* ini memberikan motivasi dan gambaran untuk anak Sekolah Dasar akan bahanya merokok dan di larangnya merokok.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Merupakan salah satu syarat kelulusan Diploma III (D3) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- b. Memperoleh pengalaman merancang dan menciptakan sebuah karya yang berguna dan dapat dinikmati oleh khalayak umum.
- c. Menerapkan hasil belajar yang penulis dapatkan selama di program studi teknik informatika yang mengacu pada perancangan *game* sesuai dengan kebutuhan nyata.
- d. Meningkatkan kemampuan menggunakan daya nalar serta menyusun secara sistematis sehingga menjadi tulisan yang baik.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Menghasilkan *game* edukasi *no smoking* untuk anak Sekolah Dasar Berbasis AS2.
- b. Memberikan pengetahuan akan bahayanya merokok kepada anak-anak khususnya Sekolah Dasar kelas 4 sampai 6.
- c. Memberi pemahaman akan dilarangnya merokok sejak dini.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana merancang *game education* yang baik untuk anak Sekolah Dasar sebagai media pemahaman akan bahayanya merokok dan dampak negatif dari rokok bagi kesehatan.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi sebagai sarana media pemahaman akan bahayanya merokok sejak dini.

1.4 Batasan Masalah

Supaya media pembelajaran ini tepat sasaran maka akan dibatasi dengan ruang lingkup *multimedia* yang lebih kecil yakni menyampaikan materi dilarang merokok melalui media *game* edukasi yang disesuaikan dengan

perkembangan yang ada. Rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Pengguna *Game* edukasi ini adalah anak-anak Sekolah Dasar kelas 4 sampai kelas 6.
2. *Game* edukasi ini hanya bisa dimainkan pada *mode 1 player* saja dan bertipe *arcade*.
3. Bahasa pemrograman yang di pakai *game* edukasi ini adalah AS2.

1.5 Metodologi

Adapun metodologi yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai kemampuan yang ada pada *game*, sehingga *game* ini dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna, metodenya adalah :

- a. *Observasi* : Kegiatan *observasi* guna mengetahui permasalahan dan latar belakang pengembangan sebuah *game* edukasi. Dimana dapat diketahui bahwa adanya keterbatasan dalam penyampaian materi pembelajaran yang cenderung kurang menarik, sehingga minat dan ketertarikan anak dalam belajar menjadi berkurang. Dan juga didapati bahwa anak-anak cenderung tertarik pada *game*, karena jauh

lebih menarik dari segi tampilan, suara dan alur.

b. Identifikasi Kebutuhan: Untuk mengetahui apa saja yang diperlukan oleh pengguna yang nantinya akan diterapkan pada *game*, indentifikasi tersebut adalah :

1. Konsep sederhana untuk *game* tersebut.
2. Aspek-aspek apa saja yang harus dipenuhi dalam pembuatan *game* tersebut.
3. Tema *game* sederhana untuk anak-anak.